



Objectif(s)

Maîtriser la conception de dessins techniques.

Public visé

- Dessinateurs
- Projeteurs
- Chefs de projets
- Maîtres d'œuvre

Prérequis

- Connaître l'environnement Windows
- Avoir des notions en dessin technique

Durée

5 jours (35h)

Méthodes pédagogiques

Exposés théoriques, démonstrations complétées par des exercices et mises en application régulières.

Moyens Pédagogiques

- Salles équipées de stations graphiques professionnelles équipées (un poste par utilisateur), grands téléviseurs tactiles.
- Formateurs expérimentés et certifiés par Autodesk.
- Mise à disposition de ressources diverses : support, fiches techniques, vidéos.
- RMR prend en compte les spécificités et particularités des personnes en situation de handicap afin d'adapter le contenu, pédagogie et matériel de nos formations.
- Accès PMR : RMR dispose de locaux en accessibilité PMR.

Sanction

Validation par un Certificat de Compétences Professionnelles (enregistré au Répertoire Spécifique RSCH)



Programme

1. MAITRISER L'INTERFACE ET LA PERSONNALISER

- Le ruban
- Naviguer dans le ruban
- Utiliser et personnaliser Les palettes d'outils
- Découvrir les fichiers de personnalisation au format CUIX

2. UTILISER LES COMMANDES DE BASE POUR LE DESSIN

- Dessiner des splines
- Dessiner polygones
- Utiliser les réseaux
- Créer des groupes
- Manipuler le Système de Coordonnées Utilisateur

3. MAITRISER LES FONCTIONNALITES POUR LE DESSIN

- Savoir épurer
- Copier les objets imbriqués
- Savoir isoler les objets

4. SAVOIR UTILISER LES CONTRAINTES GEOMETRIQUES ET DIMENSIONNELLES

- Utiliser les contraintes dans un dessin et dans un bloc

5. DECOUVRIR LES OUTILS DE LA BARRE D'ETAT

- Déduire les contraintes
- Savoir utiliser la commande cycle de sélection
- Gérer le moniteur d'annotation

6. GERER LES CALQUES

- Savoir créer des calques
- Paramétrer les propriétés des calques
- Connaître l'outil normes CAO

7. CREER DES HACHURES

- Savoir créer et éditer les hachures
- Mettre en place un dégradé de couleurs
- Savoir utiliser la transparence

8. UTILISER LES OBJETS D'ANNOTATION

- Savoir créer des textes et des champs
- Savoir utiliser les outils de cotation
- Mettre en place des lignes de repère multiple
- Connaître l'option Annotatif

9. GÉRER LES BLOCS ET ATTRIBUTS

- Savoir créer blocs dynamiques et leurs attributs

- Mettre en place des extractions de nomenclature de bloc

10. MAITRISER LES TABLEAUX ET LES CHAMPS

- Utiliser les tableaux et calculs
- Importer et exporter via Excel
- Connaître les liens bidirectionnels avec Excel

11. INSERER DES REFERENCES EXTERNES

- Gérer les états des XREFS
- Paramétrer les chemins d'accès

12. ETRE CAPABLE D'UTILISER LES FICHIERS LIES

- Insertion et modification d'images
- Insertion et utilisation de PDF

13. REALISER UNE IMPRESSION

- Configurer la mise en page dans l'espace papier
- Paramétrage du l'imprimante

14. PUBLIER ET PARTAGER DES DOCUMENTS

- Réaliser une publication
- Connaître le gestionnaire de jeux de feuilles
- Importer et exporter des fichiers

15. MAITRISER LES PRINCIPAUX UTILITAIRES

- Savoir purger un document,
- Savoir contrôler les erreurs d'un dessin
- Savoir récupérer un dessin en cas de corruption
- Gérer les export dwg via l'outil E-TRANSMIT
- Préparer et créer un dessin gabarit au format DWT
- Connaître les visionneuses DWG TRUEVIEW, DESIGN REVIEW
- Connaître les commandes dans le menu EXPRESS TOOLS

16. CONNAITRE LES PLUGIN

- Savoir naviguer dans le Content Explorer
- Connaître Autodesk Exchange
- Connaître Autodesk 360

17. UTILISER LES VARIABLES SYSTÈME

- Savoir la liste des principales variables AutoCAD utile à un dessinateur.